7/95 JULI • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 56 • LIT 9500 C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Reportagen:

Heiße Messe-News aus Los Angeles
Die Entwicklung von WeaponLord

Tests & Infos zu:



- Metal Warriors
- StarGate
- S. Bomberman 3
- Super Turrican 2

TIPS & TRICKS

- Cannon Fodder, Teil 2
- NBA Jam T. E.: alle Cheats, alle geheimen Spieler
- Pitfall – The Mayan Adventure, Teil 2
- Mogel-Codes und vieles mehr

ULTRA 64

Neues über den 64-Bitter



NINTENDOS ZUKUNFT



TOTAL! sprach mit Werner Rudolph, Nintendos Advertising- und PR-Manager



MORTAL KOMBAT 3

Der Kampf geht weiter – besser denn je

TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS

4 393036 806804 07

NEWS E3 Los Angeles









VIRTUAL BOY

Ab 14. August ist der 32-Bitter Virtual Boy zu einem Preis von 180 US-Dollar (laut Gerüchten evtl sogar für nur $ 150!) in den USA zu haben und wurde dementsprechend beworben. Zeitgleich wird ein halbes Dutzend Spiele die Händlerregale zieren. TeleRoboxer und Mario Dream Tennis versprechen Sportliches. Actiongeladen ist Red Alarm, ein Weltraum-Shoot-'em-Up. Freunde der Mario-Bros.-Jump&Runs dürfen auf Mario Clash gespannt sein, während bei Galactic Pinball Flipperkost geboten wird. Durch die Verschiebung des Ultra 64 ist mit breiter Unterstützung des 3-D-Spielesystems zu rechnen. Übrigens wird auch das deutsche Spitzenprogrammierteam Factor 5 (‚Super Turrican I & II', ‚Indiana Jones – Greatest Adventures' etc.) zu den Softwareentwicklern für den Virtual Boy zählen.



Fantasy-III'-Stile bieten und durch witzige Dialoge der zahlreichen Charaktere zu gefallen wissen. Anders als bei den meisten Genre-Vertretern ist Schauplatz der Geschichte keine Phantasiewelt, sondern die reale.

Mit Comanche ist ein Hubschrauber-Kampfspiel mit FX2-Chip im Anflug, FX Fighter, im Januar in Las Vegas noch groß angekündigt, wurde gestrichen! War die gute alte Zeit nicht die beste? Zumindest ältere Spielefreaks sind oft dieser Meinung, denken sie an Mega-Klassiker wie Galaga, Asteroids, Centipede & Co. Insgesamt acht solcher denkwürdigen Meisterstücke erwarten (S)GB-Besitzer. Der Clou an der Sache: Jeweils zwei ‚Juwelen' befinden sich auf einem Modul. Start der Serie ist in den USA im Juli mit Asteroids/Missile Command. Monatlich geht es weiter mit Centipede/Millipede, Galaga/Galaxian sowie Defender/Joust. Kommentare zu diesen acht Evergreens ersparen wir uns. Pralle vier MBit stecken hinter der Donkey-Kong-Land-Plastikhülle. DKL ist das Pendant zum 16-Bit-Renner ‚Donkey Kong Country', bietet wie dieses gerenderte Grafik und soll dank dreißig affenstarker Level zum Bestseller werden. Ohne Frage ein heißes Eisen im Feuer hat Nintendo mit Street Fighter II für den Kekskasten – der ersten Umsetzung des beliebten Prügelspiels für das Handheld. Nicht minder actionreich ist die Konvertierung von Killer Instinct, die wie die 16-Bit-Variante nicht offiziell in Deutschland erhältlich sein soll. Für jede Altersschicht ist das Sequel zu Kirby's Dream Land. Ganze 21 Level sorgen für Kurzweil.



Oben links: Street Fighter II (SGB)
Oben: Galaga (SGB)
Links und rechts oben: Killer Instinct (SNES)



ACCLAIM

Seit Jahren gehört Acclaim zu den wichtigsten Drittherstellern für Nintendo-Software. Auch in diesem Jahr wird das amerikanische Haus diesem Ruf gerecht.

Sowohl für das SNES als auch für den GB sind Umsetzungen des Batman-Forever-Films im August zu erwarten. Der Film läuft im Sommer in den USA an. Die herausragenden Merkmale des Spiels sind nicht nur die gerenderten Hintergründe sowie die dank Blue-Screen-Technik sehr authentisch wirkenden Charaktere, sondern vor allem die über 60 actionreichen Stages und der Zweispieler-Modus. In diesem agieren Batman und Robin gleichzeitig. Nicht nur Fans der beiden sollten sich diesen Titel vormerken! Ebenfalls für SNES und GB kommt Sylvester Stallone in Judge Dredd, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits näher bringen. Das Schatzsucheabenteuer Cutthroat Island, das ab August über unsere Bildschirme flimmern soll, ist noch eine Filmumsetzung. Anerkennung auf ganzer Linie: George Foreman, 46jähriger Boxweltmeister im Schwergewicht, wird zum zweiten Male ein Videospiel gewidmet. In Foreman for Real schlüpft Ihr in die Rolle eines Anfängers und müßt Euch gegen 20 Boxer bewähren, Big George eingeschlossen. Motion-Capture- und Blue-Screen-Technik sorgen für hohe Realitätsnähe. Das gleiche gilt für Frank Thomas ‚Big Hurt' Baseball (SNES & GB), das aller Voraussicht nach nicht in Deutschland erscheint. Anders WWF WrestleMania (nicht zu verwechseln mit dem früheren Acclaim-Titel ‚WWF Super Wrestlemania), das nach Aussagen des Herstellers alle bereits erhältlichen Wrestling-Titel ausstich. Super-Combos, brandneue Finishing-Moves und einige Features mehr lassen dies glaubwürdig klingen. Leider müssen sich Game-Boy-Besitzer in Verzicht üben, was auch für die Auto-

REPORTAGE

NINTENDO-MANAGER WERNER RUDOLPH IM INTERVIEW

NINTENDOS ZUKUNFT



Nintendo ist auf dem Sprung – auf dem Sprung in die 64-Bit-Welt. Mit der Veröffentlichung des „Ultra 64" will der japanische Videospielehersteller der Konkurrenz nicht nur zeigen, wo's langgeht, sondern auch seine Marktführerschaft in Deutschland und Japan klar unterstreichen. Doch nicht nur dieses Thema, sondern auch der „Virtual Boy" sowie die Zukunft des 16-Bitters SuperNintendo wirbeln eine Menge Fragen und Gerüchte auf. Zu diesen nahm Werner Rudolph – Manager Advertising & Public Relations bei Nintendo – ausführlich Stellung.

DAS INTERVIEW MIT WERNER RUDOLPH FÜHRTE HANS-JOACHIM AMANN



TOTAL!: Herr Rudolph, wann und wie kamen Sie zu Nintendo, was ist Ihr Aufgabengebiet und was mögen Sie besonders an Ihrem Beruf?

Werner Rudolph: Ich bin seit Oktober '92 bei Nintendo of Europe, hatte die letzten 17 Jahre davor in der Kundenberatung internationaler Werbeagenturen gearbeitet, davon sechseinhalb Jahre in den USA und war dabei überwiegend mit großen Markenartikeln für Jugendliche, wie Coca-Cola, Mars, Nestlé, beschäftigt. Gute Voraussetzungen für die Position des ‚Manager Advertising & Public Relations' beim Marktführer für Videospiele.

Der Kommunikationsbereich ist ein interessantes abwechslungsreiches Arbeitsgebiet, besonders in dieser jungen, zukunftsträchtigen Branche.

TI: Das zur Zeit alles beherrschende Thema ist Nintendos 64-Bitter: das Ultra 64. Doch auch der Virtual Boy macht von sich reden. Wird er in Deutschland erscheinen?

W.R.: Ich gehe davon aus, daß der Virtual Boy auch in Deutschland erscheinen wird. Erst einmal wird er allerdings in Japan und USA eingeführt. Ein konkreter Termin für Deutschland steht noch nicht fest, auch für eine konkrete Angebotsform und Preisangabe ist es entsprechend noch zu früh. Auf jeden Fall wird er – in alter Nintendo-Tradition – einen für die große Gruppe der Videospiel-Fans attraktiven Preis haben. Konkretere Informationen dürften nach der Messe in Los Angeles im Mai vorliegen. *(Näheres zum Thema Messe siehe Bericht ab Seite 14; d. Red.)*

Vor der Einführung in Deutschland werden wir uns natürlich ein genaues Bild über die Marktchancen verschaffen, wobei ich dem Virtual Boy durchaus gute Chancen einräume, zumal ich auf der Winter Consumer Electronics Show in Las Vegas die Gelegenheit hatte, den Virtual Boy ausgiebig zu spielen und begeistert war (trotz der früheren, eher negativen Berichterstattungen aus Japan). Vielen, die ihn getestet haben, ging es genauso. Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden Handhelds und Konsolen bzw. deren Weiterentwicklungen. Es ist ein völlig neues Spiel-Erlebnis (übrigens sehr angenehm an den Augen), wobei es überhaupt nicht stört, daß er ‚nur' mit Schwarz und Rot arbeitet.

»Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden«

Für mich stellt sich eine Parallele zum Game Boy: Wer hätte damals unbedingt gedacht, daß sich diese sehr einfache, einfarbige Spiele-Plattform bis heute 40 Millionen mal weltweit verkaufen würde? Die Idee muß stimmen und das Spiel-Erlebnis überzeugen!

TI: Rund um das Ultra 64 gibt es eine Menge Gerüchte. Die einen besagen, daß Nintendos neues Zugpferd nicht vor Jahreswende erscheinen, andere, daß die Leistung erheblich von der der Spielhallenversion zum Negativen differieren und sich der angestrebte Preis von 500/550 Mark nicht realisieren lassen wird. Was ist an diesen Gerüchten dran?

W.R.: Das Nintendo Ultra 64 wird nach aktuellem Stand Ende dieses Jahres bzw. Anfang nächsten Jahres auf dem deutschen Markt erhältlich sein *(Zur Zeit des Interviews war dies Nintendos Plan. Mittlerweile hat Big N den Termin auf April 1996 verschoben, siehe Messebericht; d. Red.)*. Auch hier gilt, daß es neben hervorragender Hardware ein überzeugendes Softwarepaket zur Einführung geben wird – nicht, ob



man unbedingt zwei oder drei Monate früher auf dem Markt ist. Der Verbraucher weiß das schon richtig einzuschätzen.

Zu den übrigen Gerüchten: Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion. Der Preis von DM 500/550 wird sich realisieren lassen.

TI: Das Speichermedium der Zukunft ist zweifellos die CD. Eine immense Kapazität mit allerlei Vorzügen wie zum Beispiel das Wiedergeben von Filmsequenzen lassen den Anwender eine völlig neue Dimension des Videospielens erleben. Mit dem Ultra 64 setzt Nintendo entgegen des Trends rein auf Module – warum?

W. R.: Ihrer These, daß der CD die Zukunft gehört, kann ich so nicht zustimmen. Besonders nicht im Bezug auf Videospiele. Die Schwachstellen der CD-ROM werden eigentlich immer offensichtlicher und selbst Herr Nakayama, Präsident von Sega, zögert nicht, in der Öffentlichkeit zuzugeben, daß die Lebenserwartung der CD-ROM kürzer sein könnte als erwartet, folgt man einem in Japan erschienenen Zeitungsartikel. Zusätzlich zur langen Ladezeit, Schwierigkeiten bei der Sicherung von Spieledaten, zusätzlichen Materialkosten und Schutzlosigkeit gegenüber Raubkopien ist die Speicherkapazität der CD-ROM, welche einst groß genug für ein Spiel zu sein schien, entweder zu groß oder zu klein, je nach Spielehandlung. Genauer gesagt, falls sie benutzt wird, um ein existierendes Top-Qualitätsspiel, wie z.B. das 32-Mega-Bit Donkey Kong Country zu speichern, ist die CD-ROM zu groß und falls sie richtigen Film und Sound speichern soll, um den noch freien Speicherplatz zu belegen, ist sie zu klein und qualitativ nicht anspruchsvoll genug. (Dies ist der Grund, warum Sony und Matsushita *(Panasonic gehört Matsushita; d. Red.)*, wie auch alle anderen Elektronik-Giganten miteinander kämpfen, um die nächste Generation von CD-Format auf der Digitalen Video Disc zu bestimmen).

»Satellaview ist für Deutschland noch kein Thema«

TI: Hauptkonkurrent Sega setzt nichtsdestrotrotz auf CD und hat sich die Option auf Modulprogramme offengehalten. Sony versteift sich mit der PlayStation ganz auf CD. Sehen Sie darin unter Umständen einen Nachteil für Nintendo – zumindest vorläufig?

»Ridge Racer für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel«

W. R.: Zur Zeit benötigen alle guten Sony-Spiele so wenig Speicher, daß sie auf einem Modul Platz haben. Daß sich Sega auch die Option auf Module offenhält, bestätigt die oben aufgeführten Schwachstellen der CD-ROM. Wie zur Zeit absehbar, erweist sich unsere Strategie als richtig.

TI: Sehen Sie neben Sega auch Sony als ernst zu nehmenden Konkurrenten? Mit der PlayStation hat Sony jedenfalls ein technisch hervorragendes Gerät entwickelt, das auf große Akzeptanz bei den Drittentwicklern stieß. Sehen Sie Platz für drei große Firmen auf dem deutschen Markt, und wie wird sich Nintendo behaupten?

W. R.: Wenn man unterstellt, daß die 32-Bit-Geräte in Konkurrenz zu der 64-Bit Generation stehen, stellt sich eher Sony als ‚ernst zu nehmende' Konkurrenz dar. Aber auch hier klagen die Spieleentwickler bei ihrer Arbeit über zu große Einschränkungen bezüglich der Benutzeroberfläche. Ob zwei oder drei Anbieter den deutschen Markt bestimmen werden, ist zur Zeit noch nicht absehbar. Wir gehen davon aus, daß Nintendo Ultra 64 plus die herausragende Qualität unserer Spiele, unser guter Ruf in der Videospiel-Branche sowie unser Marketing-Know-how dazu beitragen, daß wir eine entscheidende Rolle spielen werden.

»Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion«

TI: Sicherlich haben Sie in Ihrem Hause sowohl Saturn- als auch PlayStation-Programme unter die Lupe genommen. Welches System und welches Programm überzeugte Sie dabei besonders und was gefiel Ihnen daran? Wird es derartige Software für das Ultra 64 geben?

W. R.: „Ridge Racer" für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel. „Virtua Fighter" für den Saturn ist auch nicht uninteressant – wenn man dieses Spiele-Genre mag –, wirkt durch die Polygone allerdings eher eckig. Es kann wohl davon ausgegangen werden, daß Lizenznehmer wie Namco auch Varianten für das Ultra 64 anbieten werden. Allerdings in besserer Qualität. Diese Umsetzung stellt aber keinen Schwerpunkt für das Ultra 64 dar.

TI: Ataris Jaguar schlummert nunmehr über ein Jahr lang vor sich her. Jetzt soll eine große Offensive gestartet werden. Das CD-ROM beispielsweise ist just eingeführt worden. Wie sehen Sie Ataris Chancen, und wie steht es Ihrer Meinung nach um Panasonics 3DO, das im Herbst offiziell hierzulande veröffentlicht wird?

W.R.: Die Chancen für Jaguar und 3DO sind eher gering. Nüchtern betrachtet, entsprechen die Programme nicht Top-Spielen, die Preise liegen zu hoch und es fehlt die notwendige Marketing-Unterstützung.

TI: Kommen wir zum SuperNintendo: Durch das geniale „Donkey Kong Country" konnte um die Weihnachtszeit nochmals ein richtiger Boom beim Verkauf der SNES-Hardware verbucht werden. Trotzdem könnte sich der Verdacht aufdrängen, daß der 16-Bitter nach Erscheinen des Ultra 64 nur noch eine unwesentliche Rolle in der Planung Nintendos spielt. Wird dies so sein?

W. R.: Das SuperNintendo wird auch weiterhin eine wichtige Rolle spielen und mit Top-Software unterstützt. Erfahrungsgemäß wird es keine sofortige ‚Ablösung' des einen Systems durch das andere geben (siehe 8-Bit-NES – 16-Bit-Super-Nintendo). Das SNES wird auch weiterhin seine Fangemeinde haben, schon allein weil es eine Vielzahl herausragender Spiele hierfür gibt.



TI: PCs sind immer mehr am kommen, auch – wenn nicht sogar vor allem – weil sich auf ihnen Spiele realisieren lassen, die den heutigen Konsolenprogrammen überlegen sind. Selbst junge Spielefreaks im Alter von zwölf Jahren sehen heute im PC ein vielseitig verwendbares Entertainment-Gerät. Geht Ihrer Meinung nach der Trend von den Konsolen weg? Worin sehen Sie die Vorteile eines Videospielsystems?

W. R.: Obwohl sich PCs wahrscheinlich breiter durchsetzen werden, heißt das nicht zwingend, daß sie einen Trend von der Konsole weg bewirken. Videospielsysteme erfordern keine langen Installationen, sind sofort startbar, bieten einfache Handhabungen, sind absturzsicher und – nicht unerheblich – sind auch für die Videospielliebhaber zugänglich, die keine 6000 DM für einen entsprechend ausgestatteten PC auf den Tisch legen können. Ein anderes Kapitel sind daneben noch die herausragenden Spiele, die es für Videospielsysteme gibt.

»StarWing demonstriert, was auf dem SNES ohne teure Aufsätze möglich ist«

TI: Nach DKC ist „Unirally" das zweite Programm von Nintendo, das gerenderte Grafik aufweist. Allerdings ist es grafisch in keinster Weise so spektakulär. Darf mit einem weiteren Knaller wie DKC gerechnet werden?

W. R.: Unirally ist ein Spiel, daß auf den ersten Blick unspektakulärer wirkt als Donkey Kong Country. Hat man allerdings angefangen zu spielen, läßt es einen erfahrungsgemäß nicht mehr los. Unsere Spieleberater können ein Lied davon singen. Man darf mit weiteren Knüllern in gerenderter Grafik etc. rechnen. Auch in diesem Jahr. Was, das ist noch geheim – aber es geht unter anderem um Bananen ...

»Das Super Nintendo wird auch weiterhin eine wichtige Rolle spielen und mit Top-Software unterstützt«

TI: Unirally ist nach ‚StarWing' ein weiteres Produkt, das einen anderen Namen als das US-Original trägt. Spielen lizenzrechtliche Gründe dafür eine Rolle?

W. R.: Ihre Vermutung ist richtig. Es handelt sich um lizenzrechtliche Gründe. Die Copyrights werden in der Regel nicht weltweit vergeben.

TI: Da wir gerade bei StarWing sind: Die Verkäufe des ersten FX-Chip-Moduls blieben hinter den Erwartungen zurück. War StarWing somit die größte negative Überraschung Nintendos oder gab es ein anderes Produkt, von dem man sich viel versprach, das aber überhaupt nicht bei der Zielgruppe ankam?

W. R.: Als ‚größte negative Überraschung' möchte ich StarWing nicht bezeichnen. Hat das Spiel doch beeindruckend demonstriert, was auf der 16-Bit-Konsole von Nintendo ohne teure Aufsätze bzw. Zubehör alles möglich ist: Polygon-Grafiken sind allerdings nicht jedermanns Sache, im Vergleich zu anderen, herkömmlichen Videospiel-Umsetzungen.



TI: Welches Produkt (Hard- wie auch Software) sehen Sie als Nintendos größten Erfolg im

Videospielebereich an?

W. R.: Die größten Erfolge für Nintendo sind bestimmt (gemessen am Abverkauf):
– Game Boy (über 40 Mio. Stück weltweit)
– Super Mario Bros. für das NES (ca. 40 Mio. Stück weltweit)
– Donkey Kong Country mit weltweit mehr als 6 Mio. Stück in nur knapp 2 Monaten!

TI: ‚Mortal Kombat II' wurde kürzlich beschlagnahmt. Im Gegensatz zum ersten Teil, bei dem seitens Nintendos ein ‚Blut-Verbot' ausgegeben wurde, ist der Nachfolger auch auf dem SNES recht blutig. Warum blieb es nicht bei dem Ver-

»Die Chancen für Jaguar und 3DO sind eher gering«



bot? Spielten wirtschaftliche Gründe dafür eine Rolle? Die unzensierte Fassung für das Sega Mega Drive hat ja bekanntlich für einen Mehrverkauf der Mega-Drive-Konsole gesorgt. Und: Soll trotzt höchster Indizierungsgefahr ‚Mortal Kombat III' für das Ultra 64 erscheinen?

W. R.: Mortal Kombat ist ein Beispiel dafür, wo die Grenze gezogen wird zwischen vertretbaren und nicht tolerierbaren Videospielen. Inwieweit Spiele dieser Art schädlich sind für Jugendliche, ob sie zu verbieten sind etc. beschäftigt sowohl Jugendschutzbehörden, Pädagogen, Eltern, Erzieher als auch die verantwortungsbewußte Industrie. Eine letztendliche wahre Erkenntnis hierbei gibt es nicht. Die Kriterien im Spiel reichen allerdings nach vertretbarer Rechtsprechung aus, um Mortal Kombat I & II in Deutschland auf den Index zu setzen und zu beschlagnahmen. Für die Gleichschaltung mit der Sega-Variante bei Mortal Kombat II gibt es drei Gründe:

»Virtua Fighter für den Saturn ist auch nicht uninteressant, wirkt durch die Polygone allerdings eher eckig«

1. Nintendo hat nur beschränkt Einfluß auf Inhalte der Spiele von Lizenznehmern.
2. Mit der parallelen Etablierung der Selbstkontroll-Instanz in den USA, bei der alle Industrieparteien vertreten sind, wurden Standards zugrunde gelegt, die unter den Nintendo-eigenen liegen. Dies hatte zwangsweise eine gewisse Angleichung zur Folge, wollte man nicht wirtschaftlich zu sehr ins Hintertreffen geraten.
3. Die heftigen Reaktion der Nintendo-Spieler haben deutlich gemacht, daß man sich als großes Markenartikel-Unternehmen nicht einfach über die Wünsche seiner Kunden hinwegsetzen kann. Es gibt einen Kreis von Videospielern, der sich für diese Art von Spielen begeistert.

Sollte Acclaim entscheiden, Mortal Kombat III auch in Deutschland einzuführen, hat Nintendo of Europe darauf keinen Einfluß *(Mortal Kombat III erscheint im Sommer/Herbst 1995 für SNES sowie GB und wird nicht von Acclaim hergestellt bzw. vertrieben; d. Red.).*

TI: Wie stehen Sie persönlich zur Beschlagnahmung von Mortal Kombat II? Geht das Ihrer Meinung nach zu weit, und wie sehen Sie Indizierungen im allgemeinen?

W. R.: Ich maße mir nicht an, den Videospielern Vorschriften zu machen, was sie spielen sollten oder nicht. Allerdings sind Spiele wie Mortal Kombat umstritten, wobei man hier auch wieder das soziale Umfeld berücksichtigen muß. Auf den einen kann das Spiel einen schlechten Einfluß ausüben, den anderen wiederum nicht negativ beeinflussen. Betrachtet man die vielen wirklich jugendgefährdenden Veröffentlichungen (neben Filmen, Büchern, Zeitschriften auch PC- und Videospiele), so ist es gut, daß es eine Institution gibt, die hier versucht, Schaden von der Jugend abzuhalten und kriminelle Handlungen zu unterbinden. Videospiele bilden im Reigen der indizierten Veröffentlichungen allerdings erfreulicher Weise nur eine sehr kleine Gruppe.

»Unirally wirkt auf den ersten Blick unspektakulär, läßt einen aber nicht mehr los«

Ich habe bezüglich der Beschlagnahmung von Mortal Kombat II gemischte Gefühle. Einerseits braucht man meines Erachtens überzogene Gewaltdarstellung wie hier nicht, um ein gutes Videospiel zu machen; andererseits stellt eine Indizierung eine gewisse Einschränkung der freien Meinungsäußerung dar. Aus Erfahrung weiß ich allerdings, daß man sich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften die Entscheidung nicht leicht macht.

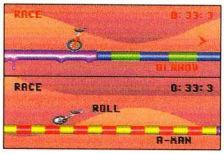
TI: Der weltberühmte Top-Agent 007 alias James Bond wird angeblich demnächst erneut zu Konsolen-Ehren gelangen, wenn man hartnäckigen Gerüchten Glauben schenken möchte. Konkret: Nintendo soll die Exklusiv-Rechte an Filmumsetzungen erworben haben. Was ist da dran?

W. R.: Eine entsprechende Meldung wurde auf der Winter Consumer Electronics Show Anfang des Jahres bekannt gegeben. Weitere Informationen wird es in L. A. auf der ‚E3' geben.

TI: In Japan soll diesen Monat das „Satellaview" gestartet werden, mit dem Software via TV-Programm ‚in' das heimische SNES kopiert werden kann. Sega hat mit dem Sega-Channel, der 1996 auch hierzulande gestartet werden soll, etwas ähnliches. Wird es Satellaview auch in Deutschland geben?

W. R.: Satellaview ist für uns in Deutschland zur Zeit noch kein Thema. Wie Sie wissen, hat Nintendo die Tendenz, erst Projekte zu realisieren, wenn sie auch wirklich sinnvoll sind. Zur Zeit stimmen weder Infrastruktur, Attraktivität eines solchen Angebotes noch Wirtschaftlichkeit.

TI: Ein Thema, das besonders bei uns Journalisten oftmals Unverständnis auslöst: In nahezu sämtlichen Bereichen der Wirtschaft werden konkrete Zahlen zu Verkäufen etc. ausgegeben. Auch im Computersoftware-Bereich ist dem so, nur auf dem Konsolengebiet herrscht keine Markttransparenz. Jeder hält mit seinen Zahlen hinter



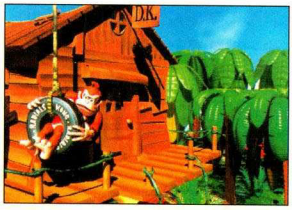
dem Berg, warum?

W. R.: Bisher gibt es keine Veranlassung spezielle, detaillierte Marktdaten zu veröffentlichen. Die betroffene Industrie und der Handel kennen die entscheidenden Plandaten (basieren unter anderem auf Nielsen-Erhebungen).

TI: Eine letzte kurze, persönliche Frage: Spielen Sie auch im Privaten und wenn ja, welches sind Ihre Lieblingsspiele?

W. R.: Ich spiele unterwegs am liebsten ‚Kirby's Pinball Land' auf dem Game Boy und zu Hause – mit meiner Tochter (12 Jahre) – immer noch Super Mario Kart und neuerdings auch DKC. Raten Sie mal, wer fast immer gewinnt?!

TI: Herr Rudolph, haben Sie vielen Dank für das interessante und ausführliche Gespräch.





Nintendo
Zahlen, Daten, Fakten

1889
Fosajiro Yamauchi gründet Nintendo. Der Urgroßvater des heutigen Firmenchefs stellt Hanafuda-Spielkarten her

1979
‚Big N' steigt ins Videospielgeschäft ein

1983
Nintendo führt das Family Computer System (Famicom) ein

1985
In Japan beginnt Nintendo mit der Neuformierung des 1983 eingebrochenen Videospielmarktes. Bis zum Ende des Jahres werden bereits 6,5 Millionen Famicom-Konsolen verkauft. Im Spätherbst testet Nintendo das ‚Nintendo Entertainment System' (NES) erfolgreich auf dem amerikanischen Markt

1986
Mit verbesserter Technologie und anspruchsvoller Software leitet Nintendo die Renaissance des Videospiel-Marktes in den USA ein. Nintendo verkauft mehr als eine Million Konsolen

1987
Auf dem US-Markt übertrifft Nintendo mit einem Umsatz von 800 Millionen Dollar selbst eigene Erwartungen. ‚The Legend of Zelda' ist das erste Spiel, das mehr als eine Million mal verkauft wird

1989
Nintendo führt den Game Boy ein, das erste tragbare Videospielsystem der Welt. Zweiundzwanzig Prozent aller US-Haushalte verfügen über ein NES-Gerät

1990
Nintendo of Europe beginnt mit der Erschließung des deutschen und europäischen Marktes. Nach nur sechs Monaten sind in Deutschland bereits 400.000 Game Boys und insgesamt 145.000 NES-Konsolen verkauft

1991
In den USA wird das SNES eingeführt. In fünf Monaten werden bereits 2,1 Millionen Konsolen an den Mann gebracht

1992
Das SNES wird im Sommer in den deutschen Markt eingeführt. Bis Jahresende werden eine halbe Million Geräte verkauft. Der 16-Bitter erreicht aus dem Stand einen Marktanteil von 60 Prozent

1993
Nintendo hat bis 1993 weltweit eine dreiviertel Milliarde Module verkauft, allen voran die Super-Mario-Spiele mit allein 100 Mio. verkauften Exemplaren

1994
Der Super Game Boy erscheint

1995
Eine Special Edition des Game Boy wird eingeführt, gleichzeitig feiert der ‚Kekskasten' seinen fünften Geburtstag in Deutschland und ging hierzulande bereits fünf Millionen mal über die Ladentische (weltweit 40 Millionen mal). Das Ultra 64 soll Ende des Jahres oder Anfang '96 veröffentlicht werden